

# RÚBRICA

## LSTI6008 – Diseño y arquitecturas de software

**Competencia:** Aplica los conceptos del diseño arquitectónico en un sistema de software conforme a los requerimientos del usuario.

**Instrucciones:** Cada unidad de competencia tiene un valor. Si el participante cumple con un criterio, deberá colocar la palabra “sí” en la columna “¿Cumple?” y escribir el mismo valor en la columna “Puntaje”. Por el contrario, si el participante no cumple con el criterio, deberá escribir la palabra “no” en la columna “¿Cumple?” y un puntaje de 0 en la columna de la derecha.

Unidades de competencia y criterios correspondientes		Valor	¿Cumple?	Puntaje
<b>1. Desarrolla un análisis del sistema</b>				
a.	Presenta todos los elementos del sistema en desarrollo	2		
b.	Investiga antecedentes y contexto en donde el sistema se está desarrollando	3		
c.	Explica de manera detallada los seis casos de uso, seis diagramas de actividad y dos diagramas de estado.	3		
<b>2. Analiza críticamente los cambios</b>				
d.	Propone de manera puntual la información escrita del proyecto	3		
e.	Toma una postura clara y decisiva sobre los aprendizajes más relevantes y establece cómo aplicarlos	3		
f.	Indaga y determina un perfil contextual laboral y traza una ruta para llegar a una determinada meta	3		
g.	Indaga sobre las condiciones económicas que afectan directamente a la elaboración y ejecución del proyecto.	3		
h.	Indaga sobre las condiciones sociales que afectan directamente a la elaboración y ejecución del proyecto	3		
i.	Discrimina entre los factores externos más relevantes para el proyecto	3		
j.	Examina teóricamente la plausibilidad del proyecto a partir de las condiciones existentes	3		
<b>3. Concluye cómo el uso de la tecnología afecta positivamente al medio ambiente</b>				
k.	Propone un listado de utilidades que la tecnología puede brindar al medio ambiente	3		
l.	Desarrolla una breve pero clara argumentación para cada uno de los puntos	3		
m.	Examina las ventajas a corto, mediano y largo plazo	3		
n.	Identifica cuáles son algunos riesgos posibles o probables	3		
o.	Redacta la información de forma clara y coherente	3		
<b>4. Aplica la arquitectura de software</b>				
p.	*Establece los puntos neurálgicos de la arquitectura de software basándose en un patrón de arquitectura.	7		
q.	*Propone un esquema detallado de interfaz de usuario, apegándose a los principios de diseño	7		
r.	*Toma una postura crítica sobre los cambios y traza una clara ruta de cómo llevarlos a cabo	7		
s.	*Elabora escenarios prospectivos donde factorices todas las consecuencias de los cambios identificados	7		
t.	*Discrimina entre todas las soluciones generadas las más plausibles	7		
u.	*Examina críticamente los impactos de las soluciones escogidas como las más viables	7		
v.	*Determina, asimismo, los efectos adversos posibles o probables de dichas soluciones	7		
w.	*Redacta de manera clara y coherente todos los puntos anteriores	7		

\*Los criterios señalados con asterisco son estrictamente indispensables para acreditar la competencia, por lo que debes desarrollarlos obligatoriamente.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECMILENIO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educacional y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.